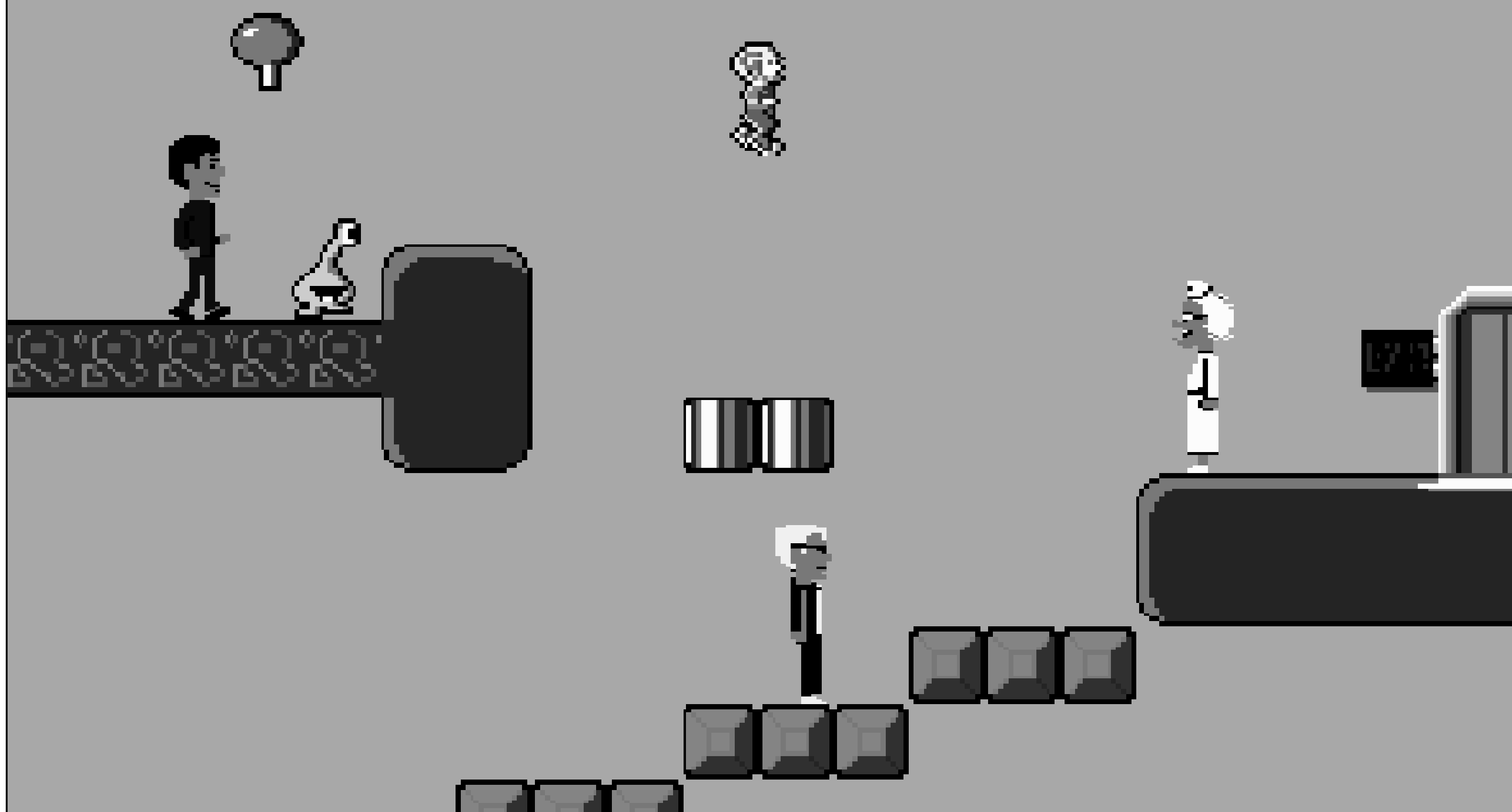
*Pismo poświęcone starym grom*

# NOP

**3/2006 (3)**



**W TYM NUMERZE:**



## STRIFE - solucja cz.1

## JFDuke3D

Gutenmorgen!

Oj nie popisaliście się! Otrzymałem 1 (słownie: jedną) recenzję od Cepa. Całą resztę napisałem sam... Jeszcze mnie nadgarstek boli. Ładnie to tak? Jak tak dalej pójdzie, to zaprzestanę wydawać pismo (żartowałem! NOP nie zniknie, choćby czytało go pół osoby.)

Sorry, że czekaliście tak długo na nowy numer. Dostałem oto List! Pierwszy list do redakcji! Tam mnie to ucieszyło, że przez 3 tygodnie nie mogłem się ruszyć. Chyba oprawię go w ramki i powieszę w przedpokoju.

Zniknęła, jak widać, „gra miesiąca”. Z prostego powodu - nie wiem, jakie recenzje przyślą ludzie. Uczynię grą miesiąca np. R-Type, a tu przychodzi mi recenzja Alone in the Dark. I co? Muszę przestawiać recenzje, zmieniać okładkę, itp.. Głupiego robota. A poza tym mogę się wykazać, tworząc śliczne fotomontaże.

W tym numerze mam dla was coś ciekawego - solucję do *Strife'a.* A w następnym będzie całkiem dużo recenzji.

**Korodzik**

Ten numer NOP przygotowany został przez Jacka „Korodzik” Dobrzynieckiego oraz Cepa.



Kontakt: korodzik@poczta.onet.pl
Strona domowa: http://www.nop.vie.pl

# *SPIS TREŚCI*

## Pójdziemy do Kina?

# COMMANDER KEEN 1-3

Billy Blaze na co dzień jest grzecznym, pilnym chłopcem. Ale ma też alter ego - kosmicznego bohatera - Komandora Keena! Ziemia w niebezpieczeństwie??? Billy wkłada swój hełm (tak naprawdę footballowy kask brata) i wsiada do swej dzielnej rakiety, by wyruszyć na pohybel wszystkim złym facetom! Ale co to? Po lądowaniu na Marsie ktoś rozparcelował mu rakietę!



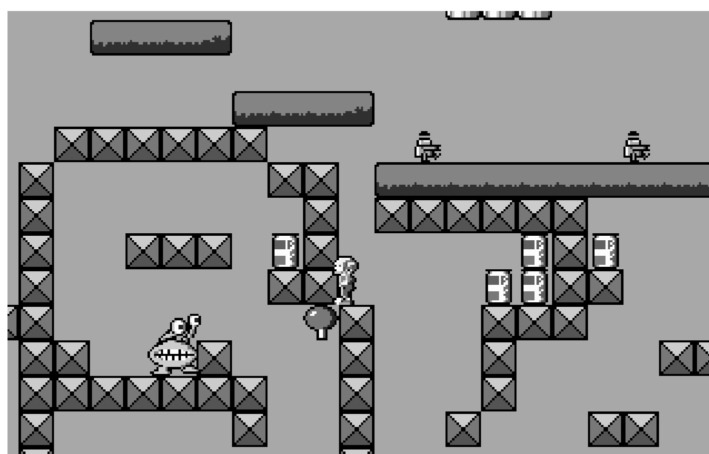
*Commander Keen* jest to prosta platformówka z widokiem z boku. Na początku widzimy naszego bohatera na mapie Marsa. Można poruszać się w dowolnym kierunku i wchodzić do porozrzucanych tu i ówdzie domków, baz, lasów itp.

Dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa akcja. Poziomy są to grupki porozrzucanych klocków, po których Keen skacze ze zwinnością żabki. Na drodze stają mu rozmaite stworki-potworki - niektóre z nich mogą być zlikwidowane za pomocą pistoletu, z którego niewygodnie się strzela. Keen może też znaleźć kijek o nazwie „pogo", który - uaktywniony - bardzo ulepszy jego skoczność, ale niestety pogorszy precyzyjność; lepiej używać pogo do skakania w miejscu.

Aby ukończyć grę, należy zebrać 4 części do naszej rakiety. Po drodze spotkamy oczywiście przeszkody w rodzaju stworków, które nas popychają lub też zabijają. Są też doły, do których można wpaść, płomienie, zimna woda... Zetknięcie z jakąkolwiek groźną przeszkodą powoduje natychmiastową stratę życia. Można zdobywać dodatkowe życia przez zbieranie różnorakich bonusów w stylu niedźwiadków, książek, lizaków itp.

Niestety rozgrywka nudzi się szybko. Plansze są bardzo nieurozmaicone i nieciekawe - design poziomów jest w ogóle denny. Poza tym dźwięki i grafika nie przedstawiają się zachwycająco. Równie irytują problemy z trudnym sterowaniem.

Na te błędy cierpią też dwie następne części. *Commander Keen 2* rozgrywa się na statku kosmicznym, zaś w *Keenie 3* zwiedzamy miasta i bazy Obcych. Pod względem technicznym się nie różnią.

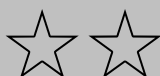


Wszystko to sprawia, że pierwsze trzy części *Commandera Keena* można polecić tylko mało wymagającym Czytelnikom.

**Korodzik**

**Commander Keen 1-3**

**Producent: id Software**
**Wydawca: Apogee Software**
**1990**
**Platformy: PC**



Kunio Kun Kunio Kun Kunio Kunio Kunio Kun!

# KUNIO KUN NO NEKKETSU SOCCER LEAGUE

Jest to chyba najlepsza gra piłkarska, która została stworzona! Aby wygrać należy pokonać 16 różnych zespołów. Niesamowite akcje, piękne strzały, dryblingi... Występuje tu to, co kocha każdy kibic piłki nożnej!!! I tu może pojawić się problem... Nie z grą, lecz z jej rodzajem. *Kunio Kun No Nekketsu Soccer League* to bardziej gra zręcznościowa niż symulacja futbolu. Żeby zdobyć bramkę na wyższych poziomach trudności, trzeba znać kombinacje klawiszy, sztuczki z piłką itp. By zatrzymać przeciwnika można użyć niemal dosłownie każdej części ciała! Warunki pogodowe wpływają na rozwój wypadków na boisku. Tornada, pioruny, ulewy... Ale nie sposób tego opisać! Każdy musi się sam przekonać, jak wspaniałą grą jest Kunio!

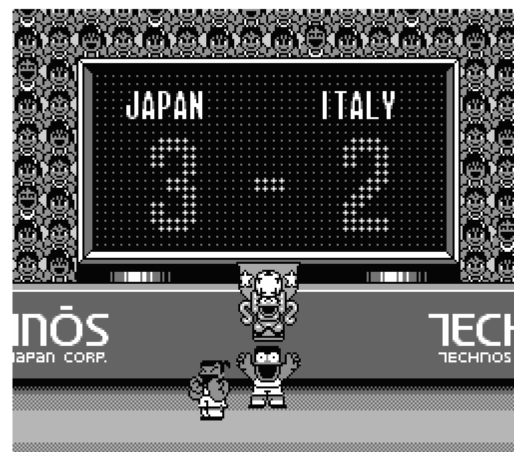






Zespoły:

- Japonia
- Korea
- Tajlandia
- Mongolia
- Kamerun
- Senegal
- Gwinea
- Argentyna
- Brazylia
- Meksyk
- Anglia
- Włochy
- Niemcy




Grafika, choć na starą konsolę jest świetna! Każdy zawodnik ma własną twarz, animacja jest dobrze wykonana.

Dźwięki i muzyka również stoją na wysokim poziomie.

Reasumując: *Kunio Kun No Nekketsu Soccer League* jest grą perfekcyjną, w którą każdy powinien zagrać!

**Cep**

**Kunio Kun No Nekketsu Soccer League**

**Producent:** Techno Japan Corporation
**Wydawca:** ???
**1993**
**Platformy: NES**



R-Typek

# R-TYPE

Lecimy naszym małym, ale dziarskim stateczkiem przez kosmos wypełniony przeciwnikami, wyglądającymi jak radioaktywne odpady. Zdejmowanie palca ze spustu jest niewskazane. Po drodze musimy się przecież przebić przez niezliczoną liczbę przeszkód i wrogów.




Słuchając ładnej muzyki, przechodzimy nie bez trudu na kolejne poziomy. Gra nie należy do łatwych. Giniemy od jednego strzału lub kontaktu z czymkolwiek. W kosmosie nikt nie usłyszy naszego krzyku, dlatego naszym jedynym przyjacielem będzie karabin oraz bonusy znajdowane po drodze, zwiększające naszą siłę ognia.

Grafika jest ładna - niestety poziom trudności miejscami frustrujący. Osobom, które dobrze bawią się przy tego rodzaju strzelankach, nie trzeba *R-Type* polecać. Inne zachęcam, by choćby wypróbowały - gra może albo wciągnąć, albo wkurzyć.

**Korodzik**

**R-Type**

**Producent: Irem Software Engineering**
**Wydawca: Electric Dreams Software**
**1988**
**Platformy: Amiga**, Amstrad. Atari ST, Commodore 64, GB, MSX, Sega Master System, ZX Spectrum



The name is Bond

# SECRET AGENT 1-3

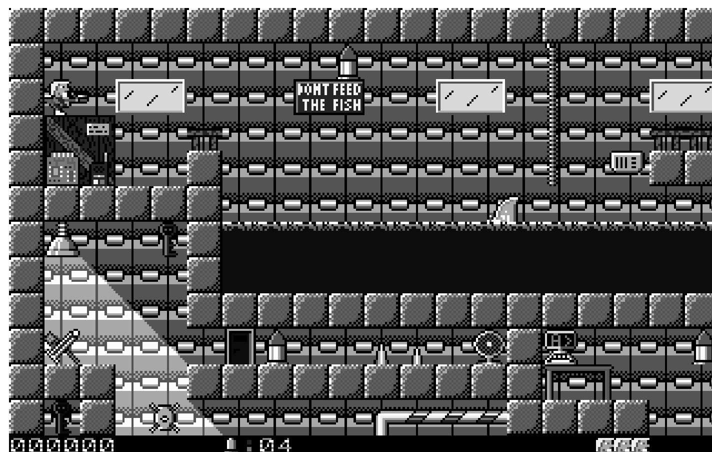
*Secret Agent* to niepozornie wyglądająca seria gierek, w których wcielamy się w łatwo się domyślić, kogo :) Nasz tajny agent wykona misje na wielu poziomach. Czekają nań liczne niebezpieczeństwa oraz - niekiedy - zagadki.

Główną zaletą gry jest zróżnicowanie poziomów - każdy jest zupełnie inny, także pod względem wystroju wnętrz! Mamy tu całe mnóstwo adwersariuszy, do których należą m.in. robo-psy, ninja, lasery (wyłączane komputerowo), miny... Na nudę nie ma tu miejsca.

Poziom trudności jest różny - o ile pierwsza część jest łatwiutka, o tyle następne dwie są już znacznie trudniejsze. Grę ułatwia jednak nieskończona ilość żyć oraz fakt, że mamy 3 jednostki zdrowia - miła odmiana od czasów *Commandera Keena*...

*Secret Agent* to doskonałe platformówki, które przypadną do gustu chyba każdemu.

**Korodzik**




**Secret Agent 1-3**

**Producent: Apogee Software**
**Wydawca: Apogee Software**
**1992**
**Platformy: PC**

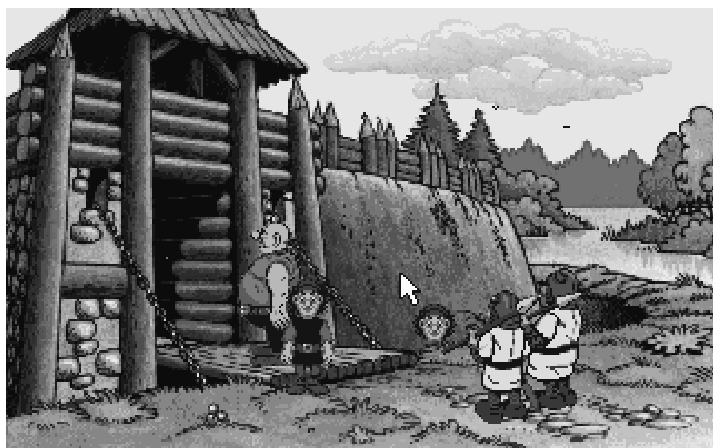


Zamiast rózgi na Święta...

# KAJKO I KOKOSZ

Któż z nas nie zna dwóch dzielnych wojów, Kajka i Kokosza? Komiksy o ich przygodach bawiły starych i młodych. Oczywiście takiego sukcesu nie mogli nie pozazdrościć producenci gier komputerowych. Firma Seven Stars popełniła przygodówkę o wymyślnej nazwie *Kajko i Kokosz* (znanej także jako *Kajko i Kokosz w krainie borostworów*), opartą luźno na owym odcinku ich przygód.

Sytuacja jest poważna. Zbójcerz Oferma przeprowadził akcję sabotażową w rodzinnym grodzie KiK. Studnia wyschła i grodzianom grozi pragnienie. Czy Kajko i Kokosz zdołają napełnić studnię z powrotem? Nie. Bo wcześniej utkną.



Powiedzmy to jasno: *Kajko i Kokosz* to najgorsza przygodówka, w jaką w życiu grałem. Jest tak niebywale zła, że do dziś nie mogę uwierzyć, że magazyn ENTER umieścił ją kiedyś na płytce jako "prezent na Dzień Dziecka." Zamiast rózgi na Święta będzie jednak w sam raz.

Po pierwsze w grze niebywale łatwo utknąć. Dochodzimy oto do samego końca gry i nagle okazuje się, że musimy użyć jakiegoś przedmiotu, którego nie wzięliśmy przy początku gry (i oczywiście nie da się wrócić.) Dlaczego? Przyczyny są dwie.

Po pierwsze - jest tu mnóstwo polowań na piksele. Co powiecie na szukanie krzesiwa wśród stosu identycznych kamieni? Albo wzięcie maleńkiego orzecha spod drzewa? Czy też czarnego kamienia o wielkości 1 piksela (serio)?

Po drugie, jest tu wiele bezużytecznych przedmiotów, a nasza kieszeń ma ograniczoną pojemność. Np. na sznurku wiszą: rękawica Mirmiła, gacie Lubawy i inne fatałaszki. Nam przydadzą się tylko 2 pierwsze rzeczy - inne też możemy wziąć, ale tylko zapychają miejsce w kieszeni. Oznacza to, że często jest taka sytuacja, że jakiś potrzebny przedmiot nie zmieści się w inwentarzu.

Niemożliwe jest, by ktokolwiek przeszedł grę w pierwszej próbie bez utknięcia.

Reszta gry też nie prezentuje się zachęcająco. Zagadki są nielogiczne. Kto się domyśli, że należy rozłupać kamień, wziąć krople wody do kieszeni (!), podlać nimi dzbanecznik (aby wyrósł), napełnić go wodą i dać Jadze? Nie ma żadnych wskazówek co do tego.

Operowanie przedmiotami jest toporne, aby użyć jakiejś posiadanej przez nas rzeczy na innej, trzeba położyć jedną z nich na ziemi i dopiero użyć na niej tej drugiej.

Teksty są zaś po prostu żałosne. Autorzy silą się na dowcip, ale nic im nie wychodzi. Oto przykład. Klikamy na pień:
*KOKOSZ: To jest pień. Głuchy jak pień.*
*KAJKO: Zupełnie jak ty, kiedy ktoś cię woła do roboty.*

Żałosne? To jeszcze nic... Jak wspominałem, okazja do utknięcia jest na każdym ekranie. Wchodzimy na wyspę, na którą dopłynęliśmy kłodą. Musimy przywiązać kłodę, inaczej ta odpłynie i się zatniemy. Kto wpadnie na ten pomysł? Strach zapisywać grę, bo co, jeśli właśnie coś nieodwracalnie sknociłem?

Sama gra jest jednym wielkim knotem. Zdecydowanie odradzam ją każdemu, kto ceni swe zdrowie psychiczne.

**Korodzik**

**Kajko i Kokosz**

**Producent: Seven Stars**
**Wydawca: Seven Stars**
**1995**
**Platformy: PC**



Za majty go!

# ZAGADKI LWA LEONA

*Zagadki Lwa Leona* są grą wyprodukowaną przez firmę Leryx Longsoft, tę samą, która wcześniej stworzyła platformówkę *Lew Leon*. Jak łatwo się domyślić, *Zagadki* polegają na rozwiązywaniu zadań na kolejnych poziomach. Zadania te są utrzymane w stylu *The Incredible Machine* - mamy oto parę elementów i musimy je ustawić tak, by wykonały określone zadanie. Np. Musimy wystraszyć ptaki, siedzące na drzewie. Do naszej dyspozycji stoi balonik, lina, bomba i ognisko. Co trzeba zrobić? Należy przywiązać bombę do balonika i umieścić ją obok ogniska. Ognisko podpali bombę, balonik pociągnię ją do góry i wybuch wypłoszy ptaszyska. Proste?



Niestety, nie zawsze jest tak łatwo. Częstokroć rozwiązanie zadania jest mocno nieintuicyjne. Np. aby strącić banany z drzewa, należy skierować rzucaną przez lwa piłkę tak, by ta uderzyła w nosorożca, który strąci owoce. O tym gracz jednak nie wie. Jeśli nie zna sposobu, to nawet po otrzymaniu podpowiedzi nie będzie wiedział, jak dokładnie przestawić przedmioty. Rozwiązania nie ułatwia fakt, że niekiedy otrzymujemy zupełnie niepotrzebne przedmioty. Co więcej, wszystko trzeba ustawiać z dokładnością co do piksela - inaczej się nie uda.

**Zagadki Lwa Leona**

**Producent: Leryx Longsoft**
**Wydawca: Optimus Pascal**
**1998**
**Platformy: PC**



Mimo to zadania są ciekawe, jest ich dużo, a jeśli nie możemy sobie poradzić, Pan Zegar podpowie nam rozwiązanie.

Grafika w grze jest dość... hmmm... średnia. Rysuneczki są całkiem ładne, jednak chwilami niezbyt estetyczne. Spokojne dźwięki i muzyka pasują do obrazu dżungli tudzież innych krajobrazów, tylko dlaczego lew Leon musi słuchać jakiegoś heavy metalu?

Ogółem *Zagadki Lwa Leona* są warte polecenia. Ostrzegam jednak, że są raczej trudne i nie radzę ich dawać młodszym dzieciom.

Na koniec zagadka.

*W zoo postanowiono przeprowadzić eksperyment. W klatkach zwierząt zainstalowano telefony.*

*Niestety doświadczenie musiano szybko przerwać, gdyż ogród zoologiczny zaczął otrzymywać olbrzymie rachunki.*



*Za co konkretnie zoo musiało tyle zapłacić?*

Czekam na odpowiedzi. Do wygrania 50$ (serio).

**Korodzik**

# STRIFE - solucja cz. 1

Na początku zaciukaj strażnika nożem, pozbieraj fanty i wynoś się z tego miejsca. Załatw kolejnego gościa i idź dalej. Po drodze wejdź we wnękę w ścianie i porozmawiaj z Rowanem. Zgódź się wykonać dla niego misję - dostaniesz kuszę.

CEL MISJI: Znajdź Beldina i zabij go

Wyjdź i udaj się dalej, aż z boku zobaczysz schody prowadzące do miasta. Zejdź nimi i schodź dalej, aż znajdziesz się w pobliżu rzeki. Idź w prawo. Zobaczysz drzwi prowadzące do Sanktuarium; stoi przed nimi Akolita. Znajdź boczne drzwi (na platformie na wodzie) i idź korytarzem.



Wciśnij guzik. Przejdź przez zieloną bramkę. Włączył się alarm! Wjedź windą i załatw Akolitę. Idź dalej drzwiami, idź przez mroczny korytarz, aż dotrzesz do małego pokoiku. Wciśnij guzik. Teraz wróć do korytarza i wejdź w zablokowane uprzednio przejście. Na jego końcu znajdziesz Akolitę i przycisk, który stworzy „most" na wodzie.

Wróć do początku Sanktuarium i przejdź tamtędy. Wjedź windą. W pierwszych drzwiach po lewej jest Beldin. Zlikwiduj go i zabierz mu pierścień.

Wyjdź i wciśnij przełącznik z tyłu kolumny. Idź nowo otwartym przejściem, by opuścić Sanktuarium i wrócić do miasta. Idź do Rowana, po krótkiej rozmowie udaj się do rozwalonego ratusza. Tam znajdź Geoffa i podaj mu hasło. Zostaniesz wpuszczony do tajnej bazy Frontu. Tam idź naprzeciwko i pogadaj z Macilem.

CEL MISJI: Odwiedź Irale'a.

Irale mieszka za drzwiami między zbrojownią a elektrownią. Po zaopatrzeniu się u niego udaj się do domu Gubernatora. Wjedź windą i pogadaj z nim - da ci do wyboru dwie misje.

**MISJA 1: CALL ME THE CLEANER**

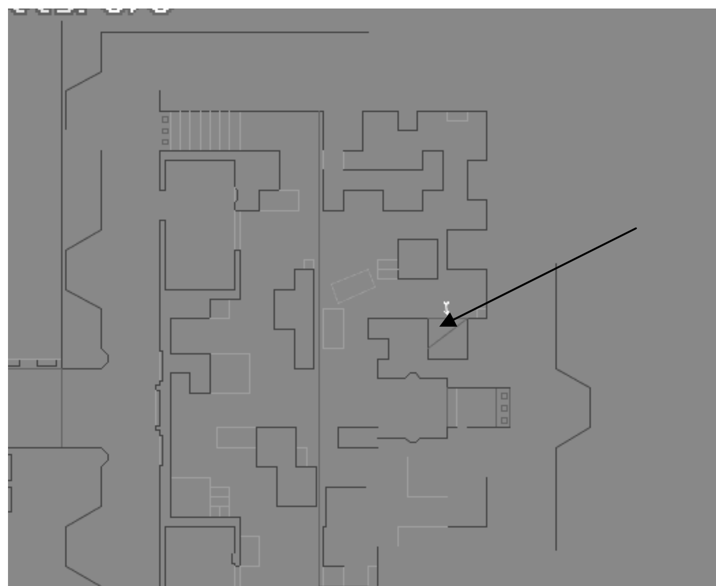
CEL MISJI: Znajdź nielegalne ogniwo elektryczne i zniszcz je.

Idź do miejsca w którym rozpocząłeś grę. Tuż naprzeciwko budynku, gdzie byłeś przetrzymywany, jest mała budka. Kręci się po niej niejaki McGuffin - pogadaj z nim jeśli chcesz, a następnie wciśnij przycisk obok. Obniży się poziom ścieków. Idź w róg „basenu" i otwórz ścianę. W środku znajdziesz ogniwo, ale nie niszcz go, lecz wejdź w przejście. Zabierz rozwalone ogniwo i znajdź wyjście.

**MISJA 2: I'M NOT SQUEAMISH**

CEL MISJI: Znajdź Derwina w elektrowni i zabij go.

Idź do elektrowni. w środku przejdź korytarzem i zjedź windą. Idź w prawo, a znajdziesz się w Magazynie. Skręć w lewo, a potem w prawo, wchodząc do pokoju. Wciśnij przycisk, a w korytarzu otworzą się drzwi, prowadzące do schodów do dolnej części magazynu. Zejdź po schodach. W podanym miejscu znajdziesz Derwina:



Nie gadaj z nim, tylko od razu zaciukaj nożem. Teraz możesz wracać do gubernatora.

*cdn.*

**Korodzik**

## Zerowe rozwiązanie

# SPACE QUEST 0

No i Roger Wilco znów wraca do akcji. Znowu jest woźnym na statku, znowu cała załoga zostaje zmasakrowana, znów musimy uciec ze statku, trafiamy na dziką planetę, przedzieramy się przez wredne kosmiczne zwierzaki, znowu trafiamy w końcu do cywilizacji, znowu się przebieramy... Wszystko to już było. Mimo to jednak będzie ciekawie.




Gra nie ma wad, znanych z poprzednio opisywanego *The Lost Chapter*. Słownik jest bogaty, nie ma bugów graficznych ani pixel huntingu.

Grafika jest bardzo ładna (jak na AGI oczywiście), o dźwiękach oczywiście lepiej nie wspominać. Zagadki są łatwe i nie będziecie raczej mieć z nimi problemów, zwłaszcza jeśli macie doświadczenie w tych grach. Mam jednak zastrzeżenia do ostatniego bossa, walka z nim to wstawka zręcznościowa. Niestety jest ona prościutka, gdy już poznacie sterowanie, ja pokonałem go w pierwszej próbie.

Cieszy niezła fabuła. Podczas gry spotkacie postacie i sytuacje znane z poprzednich części serii *SQ*. Oczywiście mamy też obowiązkowe przebieranie się.

Jeśli lubicie serię *Space Quest*, to *SQ0* przypadnie wam do gustu. Ja w każdym razie nieźle się przy niej rozerwałem.

**Korodzik**

**Space Quest 0: Replicated**

**Producent: Jeff Stewart**
**http://wiw.org/~jess/replicated.html**
**2003**
**Platformy: PC**




## Ciach, śmach oraz bach

# BRUCE LEE PC

Kto z nas nie pamięta commodorowej gierki o nazwie *Bruce Lee*. Chodziło się w niej wymienionym karateką i rozwalało różne Ninje i wojowników sumo, zbierając przy okazji lampki do oświetlenia domu. Dziś wielu przypomina sobie z rozrzewnieniem tamte czasy i niewątpliwie ucieszy się z pecetowych przygód pana Lee...

Treść gry ta sama, chodzimy Brucem po poziomach i zbieramy lampki oraz unikamy pułapek. Przeszkadzają nam w tym czarny ninja oraz zielony zawodnik sumo o imieniu Yamo. Owi wojownicy wprawdzie ulegają logicznym argumentów w rodzaju „kopniak z lewej i poprawić ciosem z prawej”, jednak periodycznie się odradzają, przez co zawsze mamy coś do roboty. Przez wszystkie poziomy nie wynudzicie się ze względu na porozmieszczane tu i ówdzie zasadzki. Można też włączyć tryb 2 graczy, jeden pokieruje Brucem a drugi zielonym Yamo.




Grafika... tu mam miłą niespodziankę (jak dla kogo). Została ona taka sama jak w oryginalnej grze. Mimo mocnego rozpikselowania jest ona jednak bardzo ładna. O dźwięku nie mogę nic dobrego jednak powiedzieć, poza muzyczką na ekranie tytułowym będą nam towarzyszyć jedynie mierne efekty dźwiękowe (szczególnie drażni szuranie, udające kroki.)

Mimo tego nową odsłonę *Bruce Lee* mogę z czystym sercem polecić każdemu miłośnikowi klasycznych gier (i nie tylko).

**Korodzik**

**Bruce Lee**

**Producent: Mark Rosten**
**http://blitz.planetflibble.com**
**2003**
**Platformy: PC**



# DOOM - porty źródłowe cz. 2

Kontynuujemy nasz cykl o tych niezwykle pożytecznych programach. Dziś mamy 3 krótko opisane porty:

**PrBoom**
**Autor:** PrBoom team
**Adres WWW:** http://prboom.sourceforge.net/index.html

Jeśli zależy ci na jak największej wierności w stosunku do oryginalnego Dooma, najlepiej będzie postawić na PrBoom. Nie ma zbyt wielu fajerwerków czy innych efektów.



PrBoom jest jedynym w chwili obecnej portem, nadającym się do gry w konwersję Batman Doom (http://www.doomworld.com/batman/main.shtml)

**Doom Legacy**
**Autor:** Doom Legacy Team
**Adres WWW:** http://legacy.newdoom.com/index.php

Doom Legacy nie cieszy się wielką popularnością, choć to dobry port (niestety chwilami niewygodny).




Legacy oferuje ciekawe rzeczy w rodzaju trybu OpenGL (realistyczne oświetlenie!), trójwymiarowości poziomów (spójrz na screen) i kolorowych świateł. Jeśli lubisz takie bajery, to spodoba ci się ten port. Można w nim zrobić całe mnóstwo fajnych rzeczy.

Doom Legacy nadaje się do gry w konwersje Nimrod (http://www.doomworld.com/unholy/nimrod/) oraz Wolfendoom (http://www.doomworld.com/wolfendoom/).

**EDGE**
**Autor:** EDGE Team
**Adres WWW:** http://edge.sourceforge.net/

EDGE to zaawansowany port. Pozwala na dowolne edytowanie potworów, broni, przedmiotów itp. za pomocą systemu DDF. Umożliwia także tworzenie trójwymiarowych budynków z wieloma piętrami.



To właśnie EDGE został wybrany jako port dla konwersji QDOOM (http://www.doomworld.com/fanatic/qdoom.htm)

Na tym na razie zakończymy ten cykl. Mam nadzieję, że znajdziecie dla siebie coś dobrego. Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, by ściągnąć wszystkie porty i ich używać.

Korodzik

# JFDuke3D

„Hail to the king, baby!” Każdy miłośnik tej gry rozpozna to zdanie od razu. Duke Nukem, najtwardszy twardziel świata i zdobywca niewieścich serc, pojawił się w trójwymiarze w 1996 roku. A dziś? Dziś jest Windows XP i nie da się na nim grać w tą zabójczą grę... Na co jeszcze czekać? Ściągać *JFDuke3D*! (http://jonof.edgenetwork.org/index.php?p=downloads&cat=1)

Po skopiowaniu odpowiednich plików możemy zaczynać rozwałkę.




Na początku wita nas typowa plansza tytułowa. Jednak zaglądając do Opcji stwierdzimy znaczne rozmnożenie skomplikowania gry.

Do dyspozycji naszej oddano oto wiele efektów graficznych, m.in. rozmycie, powodujące niestety mocne krzaczenie się grafiki. Wygodną opcją jest możliwość wybrania mapy ściągniętej z Internetu bezpośrednio z poziomu gry. Co więcej, do JFDuke3d dołączony jest Build, edytor poziomów do Djuka. Za jego pomocą zrobicie sobie swoje własne mapki. Niestety jest on bardzo niewygodny i nieintuicyjny w użyciu.

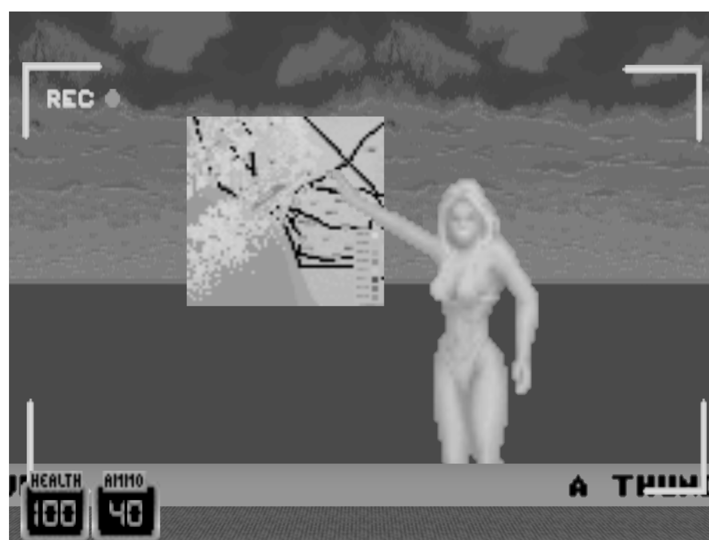






Niestety zdarzają się dość często „bugi” graficzne. Np. jeśli pod gołym niebem spojrzymy za bardzo w górę (a robimy to często), zobaczymy szare obszary nad nieboskłonem. To mocno irytuje.

Mimo tego wszystkiego *JFDuke* to najlepszy w tej chwili port do Djuka. Nie można pominąć, jeśli jesteś szanującym się miłośnikiem blondyna macho!



# Underdogs

*Sub Culture. Eric the Unready. Extreme Assault. Tone Rebellion. Dark Colony. Neverhood.* Czy słyszeliście kiedyś o tych grach? Pojawiły się na rynku, może nawet całkiem dobrze się sprzedawały, ale nie zostały w pamięci graczy. Są to typowe „underdogi”, gry, znane niewielu ludziom. Można je znaleźć tuzinami w starych pismach o grach (np. Reset czy Top Secret) - pojawiają się, a po jakimś czasie znikają z pamięci.

Mimo to wiedza o nich nie umarła - dzięki serwisowi Home of the Underdogs (HOTU), prowadzonemu przez Sarinee’a Achavanuntakula. HOTU służy jako galeria, przedstawiająca takie właśnie „underdogi”. Można tu ściągnąć lub obejrzeć wiele gier. Dostępne są skany pudełek, zrzuty ekranu, krótka recenzja, linki do innych witryn. Gry w serwisie mogą zdobyć następujące oznaczenia:

**Top Dog** - gry bardzo dobre, warto w nie popykać.

**Hall of Belated Fame** - kolekcja, skupiająca gry najlepsze, najwspanialsze. Oznaczone są na liście znaczkiem pieska. Niezasłużenie zapomniane przez ludzkość.

**Real Dog** - gry kiepskie, które nie bez powodu są nieznane.

Oprócz starych gier w HOTU znajdziemy także olbrzymią ilość nowych gierek - amatorskich produkcji freeware, nowiutkich gier shareware czy remake’ów. Ostatnio pojawiają się chyba tylko takie.




Takie underdogi można też znaleźć w wielu innych serwisach abandonware. Choćby rodzima klasyka.do.pl lub Abandonia.

Czy warto grać w takie gry? Oczywiście! Popularność gry czy liczba sprzedanych kopii nie jest miarą jakości. Trzeba po prostu zagrać samemu (lub przeczytać recenzję w naszym piśmie). :)

**Korodzik**



**V for Victory: Velikye Luki**




**Bugs Bunny Hare-brained Adventure, The**



**Death Rally**



**Zeliard**

I oto mamy pierwsze Listy! Dwa, konkretnie rzecz biorąc.

**Czesc,**

**konwersje JSW na PC w wykonaniu Andy'ego Noble'a autoryzowal sam autor oryginalu Matthew Smith, piszac, ze w pelni oddaje ona ducha pierwowzoru.**

**Mysle zatem, ze z czystym sumieniem mozesz ja polecic czytelnikom :).**

**Z kolei edycje, ktora opisujesz, udostepniam pod adresem http://klus.pl/arch/bnnsz/mat/jsw/jsmw.zip**

**Wiecej na temat JSW i Matthew Smitha: http://www.klus.pl/msmith.html**

**Pozdrawiam i mam nadzieje, ze bedziesz kontynuowal prowadzenie zina, bo poczatki sa obiecujace.**

**Klus**

Hej!

Dzięki za informacje :)

Pobieżnie sprawdziłem konwersję Andy'ego i jest ona o niebo lepsza niż Craiga Rothwella. Grafika jest jeszcze lepsza, a muzyka bardzo dobra. Zdecydowanie ją polecam.

Dzięki za pozdrowienia i nawzajem :)




**Cze kolo słuchaj bo cię (...) daj jakieś fajne gry GTA na przykład a nie śmiecie**

**Damian**

Tak właśnie cały czas robię :) GTA na razie nie będzie (może w wakacje?), ale ponieważ można je ściągnąć z Internetu (tak jak drugą część), opis mógłby się pojawić. Nic jednak na razie nie obiecuję.

